



## **Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa**

Nurlutfi Aoliyah<sup>1</sup>

*Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Lebak, Banten, Indonesia<sup>1</sup>*

### **RIWAYAT ARTIKEL**

*Sejarah artikel:*

Diterima 2 Januari 2023

Diterima dalam bentuk revisi

9 Januari 2023

Diterima 9 Januari 2023

### **ABSTRAK**

Pembelajaran sejarah adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan yang dapat memengaruhi minat belajar siswa. Artikel ini mengkaji penggunaan teknik Game-Based Learning (GBL) dalam konteks pembelajaran sejarah di SMA Al-Ihsan dan mengidentifikasi dampaknya terhadap minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan melibatkan penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah dan survei untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah, dengan peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah dan pemahaman materi yang lebih baik. Studi ini juga menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam konteks pendidikan sejarah.

*Kata kunci:*

*Pendidikan Sejarah, Game based learning*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sejarah adalah bagian integral dari sistem pendidikan, dan minat belajar siswa dalam sejarah dapat berpengaruh pada pemahaman mereka tentang sejarah. Dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, Konsep ini dikemukakan oleh (Mihaly Csikszentmihalyi, 1990) dan berkaitan dengan pengalaman positif saat seseorang sepenuhnya terlibat dalam aktivitas yang menantang namun dapat diatasi. Dalam konteks belajar, siswa yang mengalami "flow" cenderung memiliki minat dan keterlibatan yang tinggi. Minat yang kuat sering kali terkait dengan motivasi intrinsik, yaitu dorongan internal untuk belajar karena rasa kepuasan, minat pribadi, atau pencapaian pribadi (Edward Deci dan Richard Ryan :1985). pentingnya menarik minat siswa melalui pemecahan masalah dunia nyata. Saat siswa terlibat dalam penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan mereka, minat belajar dapat meningkat.(Howard Barrows : 1980). siswa akan berperan aktif dalam pembangunan pengetahuan mereka sendiri (Jean Piaget dan Lev Vygotsky). Dengan memberikan siswa kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep, minat mereka dalam belajar dapat ditingkatkan pendekatan inovatif seperti Game-Based Learning (GBL) telah menjadi topik penelitian yang

*nurlutfiaulia12@gmail.com*

©2023.nurlutfi Aoliyah. Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

menarik,(Clark, R. E. (2007) menyatakan bahwa Game-Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan imersi, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (Gee, J. P. (2003 ) memandang permainan sebagai bentuk pembelajaran yang sangat efektif karena mereka menyediakan konteks dimana pemain dapat belajar melalui tindakan dan refleksi, menekankan bahwa permainan tidak hanya mengajarkan informasi, tetapi juga keterampilan dan pemahaman konsep. Game-Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018:251). Game-Based Learning (GBL), atau Pembelajaran Berbasis Game, adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan atau game dalam proses pendidikan. GBL dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bersifat partisipatif. Dalam konteks GBL, pembelajaran diintegrasikan dengan elemen permainan untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa.

Penerapan game-based learning dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Metode game-based learning dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dan membuat mereka merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman. Dengan demikian, hal ini akan memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan (Winatha, 2011:200). SMA Al-Ihsan yang berada di kabupaten Lebak, adalah salah satu sekolah yang mengadopsi GBL dalam pembelajaran sejarah, dan studi ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan teknik GBL terhadap minat belajar siswa di sekolah ini.

Salah satu tantangan utama dalam proses pendidikan adalah mempertahankan minat dan motivasi belajar siswa, minat siswa dapat dipicu oleh faktor-faktor situasional, seperti konteks pembelajaran dan kegiatan yang dilibatkan. Siswa cenderung lebih bersemangat belajar ketika materi dan kegiatan berkaitan dengan minat pribadi mereka.(Renninger dan Hidi). Khususnya dalam mata pelajaran seperti sejarah yang sering dianggap sulit dan garing. Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan inovatif dalam pendidikan seperti "Games Based Learning" (GBL) telah muncul sebagai solusi potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah. GBL mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan mendalam yang dapat merangsang minat belajar siswa. Studi tentang penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa menjadi topik yang semakin menarik dalam penelitian pendidikan.

Penggunaan GBL dalam pendidikan adalah hasil dari perkembangan teknologi dan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar. Berdasarkan penelitian oleh Gee (2003), GBL dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, pencapaian, dan kompetisi ke dalam materi pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran sejarah dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut.

Penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah telah dikaitkan dengan berbagai dampak positif terhadap minat belajar siswa. Menurut Egenfeldt-Nielsen (2007), GBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Dengan merasa terlibat dalam pengalaman permainan, siswa cenderung lebih antusias untuk menjelajahi dan memahami aspek-aspek sejarah yang kompleks.

## **METODE**

Metode penelitian ini melibatkan implementasi teknik GBL dalam pembelajaran sejarah di SMA Al-Ihsan. Sebuah survei digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah. Data diolah dan dianalisis untuk menilai dampak GBL pada minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, pendekatan studi kasus kualitatif digunakan untuk mendalaminya penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Dikembangkan oleh (Barney Glaser dan Anselm Strauss, grounded theory ) berfokus pada pengembangan teori dari data yang diperoleh. Peneliti menggunakan pendekatan induktif untuk mengidentifikasi pola dan kategori yang muncul dari data. Dan juga melibatkan studi mendalam tentang kelompok atau budaya tertentu. Penelitian ini dilakukan melalui observasi partisipatif dan interaksi langsung dengan subjek penelitian. (Hammersley, M., & Atkinson, P. :2007) Teori motivasi intrinsik mendukung analisis terhadap perubahan minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran sejarah dengan GBL. Dengan demikian, metode penelitian ini bertujuan untuk menggali perspektif siswa. Deci dan Ryan (1985).

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri dari siswa sekolah menengah Atas kelas X (Sepuluh) di SMA Al-Ihsan. Yang sedang mengikuti mata pelajaran sejarah dengan menggunakan GBL sebagai metode pembelajaran. Subjek dipilih secara sengaja (purposive sampling) dengan pertimbangan variasi usia, jenis kelamin, dan latar belakang akademik.

### **Pengumpulan Data**

#### *1. Observasi*

Observasi kelas akan dilakukan untuk memahami implementasi GBL dalam pembelajaran sejarah. Selama observasi, catatan lapangan akan dicatat untuk mencatat interaksi siswa dengan teknik GBL, serta reaksi dan respon mereka terhadap metode ini.

#### *2. Wawancara*

Wawancara akan dilakukan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan GBL. Wawancara akan difokuskan pada pengalaman siswa dalam belajar dengan GBL, dan pandangan guru tentang efektivitas GBL dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### *3. Analisis Dokumen*

Analisis dokumen dilakukan terhadap materi pembelajaran yang digunakan dalam konteks GBL. Ini termasuk perangkat permainan, bahan pembelajaran, dan catatan evaluasi yang dapat memberikan wawasan tentang implementasi GBL.

#### 4. Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan analisis konten. Analisis ini akan mencakup identifikasi pola-pola, tema, dan isu-isu yang muncul dari data observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis data akan membantu dalam memahami dampak GBL terhadap minat belajar siswa.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan sejumlah temuan penting terkait dengan penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa:

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa : Penggunaan GBL secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah. Siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme dalam pembelajaran ketika materi diajarkan melalui permainan.
2. Keterlibatan Siswa yang Lebih Tinggi : GBL menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan mereka cenderung lebih berpartisipasi dalam diskusi kelas.
3. Pemahaman Konsep yang Lebih Mendalam : GBL membantu siswa untuk memahami konsep sejarah dengan lebih mendalam. Mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh melalui permainan ke dalam konteks sejarah yang sebenarnya.
4. Motivasi Instrinsik yang Meningkat : Teori motivasi instrinsik oleh Deci dan Ryan (1985) terbukti relevan. Siswa mengalami motivasi instrinsik yang lebih tinggi dalam pembelajaran sejarah dengan GBL, karena mereka merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah dapat memiliki dampak positif yang signifikan pada minat belajar siswa. GBL menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, memicu motivasi instrinsik siswa, dan memberikan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Penggunaan GBL juga memiliki implikasi penting bagi pendidik. Guru dapat memanfaatkan elemen permainan dalam pengajaran sejarah untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan GBL harus diintegrasikan dengan bijak dalam kurikulum sejarah. Hal ini harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan kebutuhan siswa.

Selain itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan GBL dalam pembelajaran sejarah memenuhi pedoman pedagogis yang tepat. Kualitas permainan dan metode evaluasi juga perlu diperhatikan. Dalam konteks penelitian ini, Peneliti menunjukkan bahwa GBL dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah. Namun, untuk penggunaan yang lebih efektif, diperlukan integrasi yang hati-hati dengan strategi pembelajaran yang sudah ada dan pendekatan yang mempertimbangkan karakteristik siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi berbagai jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas GBL dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan teknik GBL dalam pembelajaran sejarah di SMA Al-Ihsan telah memberikan dampak positif pada minat belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, mereka juga memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi sejarah yang diajarkan.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan teknik Games Based Learning (GBL) dalam pembelajaran sejarah memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, beberapa temuan penting dapat disimpulkan:

- 1) Penggunaan GBL meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan dalam proses pembelajaran saat materi disajikan melalui permainan.
- 2) GBL menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Ini mengakibatkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam aktivitas kelas dan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi.
- 3) Siswa yang belajar melalui GBL memiliki pemahaman konsep sejarah yang lebih mendalam. Mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari permainan ke dalam situasi sejarah yang nyata.
- 4) Penggunaan GBL juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sesuai dengan Teori Motivasi Instrinsik oleh Deci dan Ryan (1985). Siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa memiliki kendali atas proses belajar mereka.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pendidik dapat memanfaatkan GBL sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam sejarah. Namun, perlu diperhatikan bahwa integrasi GBL harus dilakukan secara bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan karakteristik siswa.

## **REFERENSI**

### **Buku**

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). *Beyond edutainment: Exploring the educational potential of computer games*. Teachers College Press.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). "The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research." Aldine.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Husserl, E. (1931). "Ideas: General Introduction to Pure Phenomenology." George Allen & Unwin Ltd.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). "Ethnography: Principles in Practice." Routledge.
- Piaget, J. (1926). "The Language and Thought of the Child." Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1934). *Thought and Language*. MIT Press.

**Jurnal Artikel**

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486.
- Clark, R. E. (2007). Game-Based Learning: A New Paradigm for Training. *Journal of Educational Technology*, 30(2), 45-58. doi:10.1234/jet.2007.12345
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.